

Trabalho Final – Projeto de Interface

Contexto:

Um "Smart Campus" é uma instituição de ensino que adota tecnologias avançadas para automatizar o controle e monitoramento das suas instalações, visando oferecer serviços de alta qualidade e melhorar a eficiência operacional. Isso inclui melhorias na tomada de decisão, no uso do espaço e na experiência dos alunos. Os pilares fundamentais de um Smart Campus envolvem sustentabilidade ambiental, sistemas inteligentes de gerenciamento (como sensores e automação de segurança) e governança transparente (Franco e Webber, 2020).

A implementação de um Smart Campus promove avanços na Educação ao introduzir tecnologias inovadoras, métodos de aprendizagem mais flexíveis e acesso online a recursos educacionais. Por meio de tecnologias como Internet das Coisas (IoT), Big Data e Inteligência Artificial (IA), é possível automatizar o controle de acesso, analisar comportamentos, regular ambientes (como climatização, iluminação e sonorização) e oferecer serviços personalizados de forma automatizada.

Um Smart Campus é um sistema complexo composto por diversos elementos, incluindo usuários, edifícios e infraestrutura. Seu propósito é beneficiar professores, alunos e outros membros da comunidade acadêmica, gerenciando recursos e melhorando a experiência do usuário por meio de serviços proativos.

A UCS é uma universidade que vem desenvolvendo ações alinhadas ao conceito de Smart Campus e voltadas a oferecer experiências personalizadas e de qualidade para a comunidade acadêmica e geral.

Tarefa:

Em grupos, identificar junto aos alunos ou professores uma demanda de serviço ou atividade para o Smart Campus da UCS. Este serviço deve ser prototipado como um app (*aplicativo mobile*) ou website ou software para desktop.

Apresentar o projeto completo para a interface principal, e, pelo menos, uma interface para cada funcionalidade do sistema interativo.

O projeto deve seguir as etapas do Design Thinking e elaborar os seguintes documentos/instrumentos para as **4 primeiras etapas** do método (não é para realizar a etapa 5 de testes):

Etapa	Objetivo	Artefatos UX/UI
1. Empatia	Compreender o usuário e seus contextos	Entrevistas, Jornada do Usuário
2. Definição	Sintetizar os achados e definir o problema de forma clara	Personas

3. Ideação	Gerar o maior número de ideias possíveis	Brainstorming
4. Prototipagem	Construir representações tangíveis das ideias	Wireframes usando Figma
5. Testes	Validar com usuários reais e obter feedback	ESTA ETAPA NÃO PRECISA SER REALIZADA.

Descrever o projeto seguindo a estrutura sugerida:

- a) Apresentar uma **descrição dos principais objetivos** do sistema;
- b) Apresentar os **artefatos** construídos para as 4 etapas do projeto, seguindo o método Design Thinking:
 1. **Empatia** – Apresentar as **entrevistas** com pelo menos 5 alunos ou professores (se o sistema interativo proposto é para o corpo discente, entrevistar somente estudantes; se o sistema será para docentes, entrevistar somente professores; se for para ambos, entrevistar 3 estudantes e 3 professores). Criar também a **Jornada do Usuário**;
 2. **Definição** – Definir o perfil dos usuários a partir de **2 personas** para o projeto (pessoas fictícias que utilizarão o software. Incluir dados pessoais, foto, questionamentos que cada um poderá colocar ao utilizar o sistema – como mostra o exemplo de *Maria Schneider*);
 3. **Ideação** – Sessão de geração de ideias, por meio de brainstorming, entre o grupo, sem julgamentos. As ideias devem usar os estudos realizados nas duas etapas anteriores. Nesta etapa o grupo irá decidir quais ideias serão prototipadas. **Registrar estas ideias em um documento** ou mural digital.
 4. **Prototipação** – Criar os **protótipos das UIs** do sistema interativo usando o Figma. Em cada protótipo de UI indicar os princípios de design ou heurística de usabilidade levados em consideração (layout, elementos de navegação/orientação, cor, imagem, link, heurística...).
- c) Especificar as tecnologias de desenvolvimento e de execução;
- d) Especificar a estrutura do projeto (fluxograma de navegação das interfaces).

Material a ser entregue:

Documento contendo o texto com o projeto escrito e as capturas de tela das interfaces propostas. Incluir o link compartilhado do Figma.

Entrega por meio do **AVA** da disciplina.

Critérios de Avaliação:

Inclusão de todas as etapas do projeto solicitadas neste enunciado;

Criatividade;

Consideração dos princípios de design (cores, texto, layout, elementos de navegação e orientação, ...);

Entrega do trabalho no prazo solicitado.